

Juegos, dinámicas de grupo y uso de las flashcards para mejorar la comprensión y producción oral en las clases de inglés

Autor: López Jiménez, Teresa (Maestro. Especialidad Ed. Física e Inglés).

Público: Maestros Primaria. Maestros Inglés. Maestros Ed. Física. **Materia:** Inglés.

Título: Juegos, dinámicas de grupo y uso de las flashcards para mejorar la comprensión y producción oral en las clases de inglés

Resumen

El uso de los juegos en las clases de inglés fomenta la socialización e interacción entre los alumnos a la vez que crea oportunidades de desarrollar contextos dinámicos donde practicar la lengua inglesa de forma significativa. Además de la actividad comunicativa y las relaciones sociales, se pueden mejorar aspectos como la gramática y la comprensión oral de una forma totalmente inconsciente y con el gran atractivo del componente lúdico. Hay que tener en cuenta una serie de consideraciones a la hora de seleccionar los juegos que van a desarrollarse en las clases de inglés. De igual forma, las flashcards son útiles como material complementario para algunos juegos o incluso pueden actuar como elemento principal del juego.

Palabras clave: juegos en lengua extranjera inglés, dinámicas grupo, juego mejora comprensión oral, seleccionar juegos para clase inglés, educación primaria lengua extranjera, flashcard como apoyo a juegos

Title: Games, group dynamics and use flashcards to enhance understanding and speaking English in class

Abstract

The use of games in the English classes promotes socialization and interaction among students while creating opportunities to develop dynamic contexts where English language practice significantly. Besides the communication activity and social relationships, they can improve aspects such as grammar and listening in a completely unconscious and with the great attraction of the recreational component. A number of considerations when selecting the games to be developed in English classes must be taken into account. Similarly, the flashcards are useful as supplementary material for some games or they can even act as the main element of the game.

Keywords: English foreign language games, group dynamics, game improves listening, select games for English class, primary foreign language, flashcard to support games

Recibido 2015-10-24; Aceptado 2015-11-03; Publicado 2015-11-25

Desde siempre, los seres humanos nos hemos caracterizado por nuestra capacidad para relacionarnos tanto con la familia directa o entorno cercano como con las demás personas que conviven próximas al desarrollo de ‘nuestras’ vidas cotidianas.

Entendiendo sociedad como el ‘conjunto de personas que integran la misma y las relaciones existentes entre ellos’ y la cultura como la ‘forma en que estas relaciones se llevan a cabo’ (Lavega Burgués, 2000), se puede deducir que por medio de la sociedad y a través de la cultura se pueden observar diversas manifestaciones culturales entre las que se encuentran las creencias religiosas, la lengua, la gastronomía, etc. Y así mismo, el juego.

Entre otras, encontramos la siguiente definición de juego “Juego es una forma privilegiada de expresión infantil” (Guttan, 1982) o “Juego es una actividad libre que tiene su fin en sí mismo” (Star, 1922).

Pues bien, esta última definición podría ser cuestionada si hacemos mención a los juegos y/o actividades lúdicas dentro de las clases de enseñanza de lengua extranjera, ya que el objetivo marcado inicialmente pasaría

a un segundo plano, dejando al descubierto otros objetivos subyacentes igual o más importantes que el primario.

El uso de los juegos en las clases de inglés fomenta la socialización e interacción entre los alumnos a la vez que crea oportunidades de desarrollar contextos dinámicos dónde practicar la lengua inglesa de una forma significativa. Todo esto aderezado con el componente lúdico y desenfadado que proporciona a los alumnos la desinhibición necesaria para que abandonen el pensamiento de ‘tarea programada para aprender inglés, que servirá al profesor para evaluar conocimientos adquiridos’.

No obstante, aún sin ser totalmente conscientes de que están mejorando en aspectos sociales, con este tipo de actividades los alumnos son expuestos a situaciones de relevante similitud a la vida real dónde, además de seguir unas reglas definidas y perseguir unos objetivos marcados, son capaces de solventar problemas de comunicación mediante estrategias sencillas que les permitan alcanzar el logro.

Todo conocimiento adquirido a través del juego se convierte en un aprendizaje significativo ya que resulta realmente fácil relacionar de manera consciente el conocimiento anteriormente adquirido con el nuevo. Sin embargo, además de la actividad comunicativa y las relaciones sociales, el uso de los juegos mejora aspectos tan relevantes como la gramática y la comprensión oral, persiguiendo la reducción de errores a la hora de la temida expresión oral.

Además de todo lo expuesto anteriormente, no debemos olvidar que la enseñanza del inglés ha cambiado en los últimos tiempos pasando los alumnos de ser sujetos pasivos, los cuáles solamente tenían que escuchar y memorizar interminables listados de vocabulario, expresiones, estructuras gramaticales..., a ser sujetos mucho más activos que intervienen en las lecciones de una forma mucho más cómoda. Dicha actividad, podría ser trabajada mediante los juegos y dinámicas de grupo.

Podríamos encontrarnos con detractores del uso de los juegos en las clases de inglés ya que para algunos autores (Atkin, 1991; Langran and Purcell, 1994), la práctica de juegos en el aula podría distraer a los alumnos y conseguir que desatendieran los aspectos formales y precisos del proceso enseñanza-aprendizaje. Para evitar que estas ideas enturbien nuestras decisiones como maestros de inglés a la hora de llevar a cabo el uso de estas herramientas educativas a la par que motivadoras, y siguiendo a Lewis & Bedson (1999), hemos seleccionado una serie de pautas a seguir para asegurarnos el correcto uso del juego y la consecución de los objetivos propuestos.

1. El maestro es el modelo a seguir. Si él tiene las reglas claras, los alumnos lo captan y será fácil evitar el desorden propio de un juego mal organizado y dirigido.
2. Siempre y cuando sea posible, es conveniente realizar una demostración de la tarea programada evitando una larga y confusa explicación
3. Los juegos no deberían alargarse en el tiempo más de lo debido ni recurrir al mismo juego en reiteradas ocasiones. De lo contrario, los alumnos perderán el interés y la motivación por el mismo.
4. Deberíamos diferenciar claramente cuándo los alumnos están haciendo ruido propio del desarrollo del juego y cuando la clase ha tornado en caos.
5. Deberíamos incluir el juego en las clases de inglés teniendo en cuenta las características del grupo así como las necesidades educativas de los alumnos en cada momento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Aun teniendo en cuenta las pautas anteriores para la selección y uso de los juegos en las clases de inglés, no todos los juegos van a ser aptos para nuestras lecciones.

Existe una amplia variedad de juegos que a continuación detallaremos, pero es primordial tener en cuenta las consideraciones de Alejandro Castañeda (2011):

- Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.
- Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.
- Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.
- La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.
- Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

Volviendo a las diferentes tipos de juegos, vamos a seguir con las propuestas de Bedson & Gordon que los clasifica en:

- Juegos de movimiento.
- Juegos de cartas.
- Juegos de mesa.
- Juegos de dados
- Juegos de dibujar.
- Juegos de imaginar.
- Juegos de role-play.
- Juegos de cantar.
- Juegos de equipo.
- Juegos de palabras.

Para concluir me gustaría destacar el uso de las flashcards en las aulas de inglés. Estas tarjetas de memoria son adecuadas para mejorar diversos aspectos relacionados con el proceso enseñanza-aprendizaje en las clases dónde se enseña lengua extranjera tales como vocabulario, aspectos fonéticos, aspectos culturales entre otros. De igual forma, son enormemente útiles como material complementario para algunos juegos.

Tanto es así, que nosotros los maestros, podemos trabajar con los alumnos juegos de palabras, juegos de mesa, juegos de imaginar etc., basándonos en flashcards de elaboración propia, siempre haciendo hincapié en el desarrollo del proceso comunicativo a través de las actividades lúdicas. En otras palabras, siempre y cuando insistamos en la necesidad de producir frases completas en desarrollo de los juegos, mejoraremos aspectos comunicativos, sociales y pedagógicos, teniendo como recurso principal las tan aceptadas flashcards.

Esto permite personalizar el juego de acuerdo a las características del grupo de clase, y además este recurso contiene el tan ansiado componente motivador para el alumnado. ●

Bibliografía

- Atkin, J., 1991. Thinking about play. In N. Hall and L. Abbott, ed. Play in the Primary curriculum. London: Hodder & Soughton.
- Langran, J., Purcell, S. (1994). *Language games and activities*. UK : Bourne Press Ltd.
- Lavega-Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde
- Lewis, G., Bedson, G. (1999). *Games for children*. Oxford: Oxford University Press.

Webgrafía

- <http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/dinamicas-y-juegos-para-el-aprendizaje-de-idomas/>
- <http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/>